

ANALISIS KESULITAN PENGEMBANGAN *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS HOTS

Irfandi^{1*} Rosa Murwindra²

*email : irfandi@uniks.ac.id

^{1,2}Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis mengetahui kesulitan yang dihadapi dalam mengembangkan *wondershare quiz creator* sebagai media evaluasi pembelajaran kimia berbasis HOTS pada materi hidrolisis garam. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa studi kasus. Berdasarkan hasil data kesulitan yang dialami dalam mengembangkan *wondershare quiz creator* sebagai media evaluasi pembelajaran kimia didapatkan hasil yaitu: (1) kesulitan mencari soal yang sesuai dengan pembelajaran abad 21, karena pembelajaran abad 21 menuntut evaluasi berbasis *High Orther Thinking Skill* (HOTS) (2) Kurangnya biaya, waktu, sarana pendukung dalam pengembangan media; (3) Kurangnya kreasi dalam mengembangkan media evaluasi yang interaktif.

Kata kunci : Kesulitan, kimia, media evaluasi, *wondershare quiz creator*

Abstract : The purpose of this study was to analyze the difficulties faced in developing *wondershare quiz creator* as an evaluation medium for HOTS-based chemistry learning on salt hydrolysis material. The approach used in this research is a case study. Based on the results of the data, the difficulties experienced in developing the *wondershare quiz creator* as an evaluation medium for chemistry learning were obtained, namely: (1) difficulties in finding questions that were in accordance with 21st century learning, because 21st century learning requires evaluation based on High Orther Thinking Skills (HOTS) (2) Lack of cost, time, supporting facilities in media development; (3) Lack of creativity in developing interactive evaluation media.

Keywords: Difficulty, chemistry, evaluation media, *wondershare quiz creator*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi IPTEK dalam abad ke-21 yang terjadi saat ini telah merambah ke bidang pendidikan yang memunculkan dampak positif maupun dampak negatif. Abad ke-21 meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia. Dengan kata lain manusia yang berkualitas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab menjadi target pendidikan abad 21 (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016).

Menurut Ausubel dalam Martha Oktaviani Siregar (2012), pembelajaran dikatakan bermakna bila siswa dapat mengaitkan ilmu yang baru diperolehnya dengan pengetahuan yang mereka miliki. Cara-cara yang dirasa mampu menerapkan pembelajaran bermakna, yakni melalui pembelajaran menggunakan media. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran karena dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi materi, perasaan, merangsang pikiran, motivasi dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong

peningkatan hasil belajar (Ibrahim dan Syodih, 2003).

Fenomena yang terjadi saat ini disekolah siswa sulit untuk mengaitkan materi yang diperolehnya dengan kehidupan. Karena ketika belajar siswa banyak hanya dipaksa untuk menghafal konsep dan rumus saja sehingga tingkat berpikir kritis siswa terhadap materi pelajaran sangat kurang. Oleh karena itu, perlu adanya refrensi pendukung atau acuan dengan pendekatan dengan menggunakan media. (Arlitasari et al., 2013) mengemukakan bahwa standar pembelajaran yang berkualitas selain dipengaruhi oleh kurikulum juga dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar.

Media pembelajaran sudah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi masalah yang sering terjadi, seperti pembelajaran daring saat masa pandemi, keterbatasan waktu pembelajaran, dan materi yang bersifat abstrak (Syaiful Bahri Djamarah, 2008). Pesan atau informasi lebih mudah diterima apabila disampaikan dalam kondisi

dan metode yang menarik (Pritandhari & Ratnawuri, 2015). Untuk itu media sangat diperlukan agar memberikan variasi dalam mengajar sehingga pengalaman anak lebih konkrit terutama dimasa pandemic seperti sekarang ini (Mardhiah & Ali Akbar, 2018). Dalam hal ini teknologi berperan sebagai fasilitas dalam interaksi, berkomunikasi dan penyajian materi pembelajaran (Thoms & Eryilmaz, 2014). Namun jika tidak digunakan dengan baik akan menimbulkan kegagalan pembelajaran karena hanya akan menjadi bahan evaluasi dari penurunan hasil belajar akibat pembelajaran jarak jauh (Moore et al., 2011). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT Software *Wondershare Quiz Creator* dengan berbagai kelebihannya. Kelebihan aplikasi ini adalah lebih efisien, meminimalisir human error, soal dapat diacak dengan cepat

sehingga dapat mengurangi kecurangan didalam ujian, alokasi waktu yang ditentukan sesuai rencana (Hernawati, 2009).

Pemahaman yang kurang benar dan minimnya pengorganisasian merupakan salah satu faktor yang menjadi kendala pembelajaran menggunakan media, pembelajaran menggunakan media akan berhasil jika didukung dengan komponen materi yang diberikan, serta sarana pendukung (Bušelić, 2017), sehingga penggunaan media pembelajaran mempengaruhi kualitas pembelajaran dan daya pikir peserta didik (King et al., 2002). Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk menganalisis mengetahui kesulitan yang dihadapi dalam mengembangkan *wondershare quiz creator* sebagai media evaluasi pembelajaran kimia berbasis HOTS pada materi hidrolisis garam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian studi kasus. Dengan bertujuan memberikan pandangan yang luas dan mendalam mengenai subjek penelitian (Mulyana, 2006). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan atau verifikasi (Sutopo, 2006). Teknik analisis data tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (dalam Sutopo, 2006), yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data (*display data*), dan (4) penarikan simpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media evaluasi pembelajaran sangat mengalami kendala didalam penentuan soal yang berbasis HOTS sesuai tingkat berpikir dalam pembelajaran abad 21. Hal ini sejalan dengan laporan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas (2013) bahwa memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat menjadi masalah yang sering dialami oleh guru dalam mengajar. Menurut (Chittleborough, Gail and Treagust, 2007) bahwa masalah yang umum terjadi mengenai materi ajar meliputi jenis materi, cara penyajian, , ruang lingkup, tingkat kedalaman.

Isdisusilo (2012) juga menyebutkan Prinsip - prinsip yang dijadikan dasar dalam proses pengembangan materi pembelajaran antara lain: (1) kesesuaian materi. Materi pembelajaran yang disusun harus mengacu kepada kompetensi dasar dan standar kompetensi dan indikator, (2) Konsistensi. Artinya jenis materi yang disampaikan harus

konsisten dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dan (3) kecukupan. Penyusunan soal berbasis *HOTS* bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan soal *HOTS* yang dapat digunakan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Siti, dkk., 2021). Oleh karena itu perlu ditekankan pengaruh penggunaan media pembelajaran sangat besar bagi siswa melalui indera dan pemahaman. Siswa yang belajar dengan menerima materi melalui pendengaran saja tidak sama tingkat pemahamannya dengan siswa yang menerima materi melalui indra penglihatan saja ataupun dengan siswa yang menerima materi melalui penglihatan dan pendengaran (Arsyad, 2014).

Permasalahan lainnya yang menjadi kendala dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *wondershare quiz creator* ialah Kurangnya biaya, waktu, sarana pendukung dalam pengembangan media. Kurangnya kreativitas dalam mengembangkan

media pembelajaran yang interaktif; Media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan juga akan sangat efektif untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran dengan

optimal, sehingga siswa akan lebih mudah menjabab soal, dengan begitu prestasi siswa akan terus meningkat (Harahap & Siregar, 2020)

PENUTUP

Berdasarkan hasil data kesulitan dalam mengembangkan *wondershare quiz creator* sebagai media evaluasi pembelajaran kimia berbasis HOTS pada materi hidrolisis garam yaitu: (1) kesulitan mencari soal yang sesuai dengan pembelajaran abad 21, karena

pembelajaran abad 21 menuntut evaluasi berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS) (2) Kurangnya biaya, waktu, sarana pendukung dalam pengembangan media; (3) Kurangnya kreasi dalam mengembangkan media evaluasi yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arlitasari, O., Pujayanto, P., & Budiharti, R. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Bebas Salingtemas Dengan Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 81–89.
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: a Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston. New York.
- Bušelić, M. (2017). Distance Learning – concepts and contributions. *Oeconomica Jadertina*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/10.15291/oec.209>
- Chittleborough, Gail and Treagust, D. F. (2007). The Role Of Teaching Models And Chemical Representation In Developing Mental Models Of Chemical Phenomena. 2007, *Interrelationships between Innovation and Market Orientation in SMEs, Management Research News*, Vol. 30, No. 12, Pp. 878-891., 30(12), 878–891.
- Depdiknas. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Cet. Kelima. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>
- H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hernawati, K. (2009). *Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator*. Yogyakarta: Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Isdisusilo.2012. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Kata pena. Yogyakarta.
- King, K. A., Vidourek, R. A., Davis, B., & McClellan, W. (2002). Through a Multidimensional Mentoring Program. *Journal of School Health*, 72(7), 294–300. <http://www.ajhepworth.yolasite.com/resources/9804-increasing-self-esteem.pdf>
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>

- Mulyana, Deddy. Cetakan-5, 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2), 11-20. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.329>
- Sa'adah, S. I., Rasmiwetti, R., & Linda, R. (2019). Pengembangan Soal Hots Dengan Wondershare Quiz Creator Sebagai Media Display Pada Materi Stoikiometri Kelas X. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(2), 177-188. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i2.5469>
- Thoms, B., & Eryilmaz, E. (2014). How media choice affects learner interactions in distance learning classes. *Computers and Education*, 75(November 2017), 112-126. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.02.002>
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20-26. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.252>